

Inhalt

1.	Selbsttechniken	9
1.1.	Die antike Sorge um sich	11
1.2.	Die moderne Arbeit an sich	13
1.3.	Das zeitgenössische Spiel mit sich	15
1.4.	Somatechniken	18
1.5.	Psychotechniken	23
1.6.	Medientechniken	26
1.7.	Methodik	29
2.	Stilkriege. Das spielerische Ethos des Hip-Hop	32
2.1.	Die Geburt einer Subkultur	32
2.1.1.	Urbane Spielräume	35
2.1.2.	<i>Getting up</i> . Schriftliches Selbstmarketing im Stadtraum	37
2.1.3.	<i>Breakbeat</i> -Bricolage	45
2.2.	<i>Breaking</i> . Das getanzte Selbst	50
2.2.1.	Brüchige Ästhetik	50
2.2.2.	Kinästhetische Genealogie	52
2.2.3.	<i>Physical Graffiti</i> im <i>Cipher</i>	64
2.2.4.	Agonale Attitude	68
2.2.5.	Refigurationen: <i>Clowning</i> und <i>Krumping</i>	71
2.3.	Kinästhetische Selbsttechniken	79
2.3.1.	Somatische Spiritualität	86
2.3.2.	<i>Physical Wildstyle</i>	90
2.4.	<i>Rap</i> . Selbstverschuldete Mündigkeit	94
2.4.1.	Spuren des Sprechens	96
2.4.2.	Schallende Selbstinszenierung	98
2.4.3.	Die Asketik des <i>MCs</i>	101
2.5.	Signifikante Sprachspiele	105
2.5.1.	Semiotische Bewegungen	106
2.5.2.	<i>She's a supa dupa fly bitch</i> . Multimodale Mündigkeit	115
2.5.3.	Inauthentisches Sprechen	125
2.5.4.	<i>My name is?</i>	129

Inhalt

2.5.5.	<i>Tale-Telling</i> . Imaginär-autobiographische Oralität	132
2.5.6.	Rhetorischer Rausch	135
2.5.7.	<i>Dirty Dozens</i> . Agonales Sprachspiel	137
2.5.8.	<i>Testifying</i> . Gespuckte Wahrheit	139
2.6.	Schwindende Toleranz	145
2.6.1.	Crack	148
2.6.2.	Null-Toleranz	151
2.6.3.	Populäre Geschichten	159
2.7.	<i>Signifyin(g)</i> . Spielerische Semiotik des Selbst	163
2.8.	Der Heilige Geist des Hip-Hop	167
3.	<i>Kink</i> im Club. Die bizarre Existenzästhetik der zeitgenössischen Körperkultur	173
3.1.	Die Geburt der <i>Kink</i> -Clubkultur	173
3.1.1.	Clubkultur	173
3.1.2.	Bizarre Ästhetik	181
3.1.3.	Körpermodifikationen	195
3.1.4.	Das <i>Coming out</i> von <i>Kink</i>	202
3.2.	Der <i>Torture Garden</i>	206
3.2.1.	Die Geburt einer Marke	206
3.2.2.	Das Bestiarium des Foltergartens	210
3.2.3.	Dionysische Dramaturgie.	212
3.2.4.	Nächtliche Themen.	216
3.3.	Festlicher Spielraum	220
3.3.1.	Die Schwelle der Heterotopie.	220
3.3.2.	Festliche Zeit.	222
3.3.3.	Spielräume des Selbst	224
3.3.4.	Wirklichkeit, Spiel, Phantasie	226
3.3.5.	Die Schatten des Spiels	227
3.3.6.	<i>In lusio</i>	229
3.4.	Masken, Markierungen und Modifikationen	231
3.4.1.	Die zweite Haut.	231
3.4.2.	Masken, Rollen und Identitäten	238
3.4.3.	Tätowieren	243
3.4.4.	Piercing.	250
3.4.5.	Das neue Fleisch	252
3.4.6.	Das transformative Ethos	254
3.5.	Die Fetischisierung des Selbst.	256
3.5.1.	Die Einzigartigkeit der Existenz	258
3.5.2.	Die Signifikanz des Stils	261

3.5.3.	Maskerade und Macht	266
3.5.4.	Selektion und Spiel.	267
3.5.5.	Die Lust an der Selbstinszenierung	272
3.5.6.	Neosexualität	275
3.5.7.	Postfashion	277
3.6.	BDSM	283
3.6.1.	D/s: Geregelte Liebesbeziehungen	286
3.6.2.	Herrschaftstechniken des Selbst	291
3.6.3.	Soziospirituelle Spiele	294
3.6.4.	Tabu und Transgression	296
3.7.	Rauschhaftes Körperspiel	301
3.7.1.	<i>Sensation Play</i>	302
3.7.2.	<i>Body Play</i>	304
3.7.3.	<i>Pumping</i>	307
3.7.4.	Existentielle Erlebnisse	311
3.8.	Spielerische Lust.	313
3.8.1.	Die Produktion der Lust	314
3.8.2.	Erhebende Daseinslust	316
3.8.3.	Lust und Schmerz.	319
3.8.4.	Spielerische Ethik	321
4.	Das psychotrope Spiel mit sich. Die molekulare Modulation des Selbst.	325
4.1.	Die psychotrope Revolution.	325
4.1.1.	Pharmafetischismus	328
4.1.2.	Populäre Pharmaka	331
4.2.	Cannabis.	332
4.2.1.	Das Problem mit den künstlichen Paradiesen	339
4.2.2.	Popularisierung und Problematisierung des Cannabis	343
4.3.	Kokain	353
4.3.1.	Die Essenz der Euphorie	357
4.3.2.	Popularisierung und Problematisierung des Kokains	360
4.4.	Amphetamine	368
4.4.1.	Populäre Psychostimulation	371
4.4.2.	ADHS.	374
4.4.3.	Kosmetische Pharmakologie.	381
4.4.4.	MDMA	386
4.5.	Die neuzeitliche Problematisierung des Rausches	394
4.5.1.	Von der <i>Sophrosyne</i> zur Sucht	397
4.5.2.	Das Aufkommen der Prohibitionspolitik	406

Inhalt

4.5.3.	<i>The War on Drugs</i>	410
4.5.4.	Die Unsichtbarkeit des Drogenkonsumenten	416
4.6.	<i>Erowid</i> . Elektronische Erfahrungsberichte	418
4.6.1.	Philosophisches Werkzeug	421
4.6.2.	Geschwätzige Euphorie	435
4.6.3.	Berauschte Arbeit	440
4.6.4.	Pharmakologische Ekstase	445
4.6.5.	Pharmakologisch-musikalische Ekstase	453
4.7.	Rauschroulette	458
4.7.1.	Kein Kontakt zum Mutterschiff	460
4.7.2.	Abgründe der pharmakologischen Ekstase	462
4.7.3.	Gefährlicher Grenzgang	465
4.7.4.	Irregeleitete Psychonautik	468
4.8.	Die Kunst des Drogengebrauchs	474
4.8.1.	Rauschparameter	479
4.8.2.	Der Gebrauch des Rausches	482
4.8.3.	Die spezifische Kausalität der Droge	489
4.9.	Pharmakologisches Theater	496
4.10.	Der rekreative Rausch und die Polyvalenz der Psychotropie	503
5.	Würfelwürfe. Die säkulare Spielethik der fortgeschrittenen Moderne	514
5.1.	Spiel in der (fortgeschrittenen) Moderne	514
5.2.	Die Metamoralität des Spiels	521
5.3.	Machtspiele	529
5.4.	Der Mensch im Zeitalter seiner technomedi- alen Produzierbarkeit	536
5.5.	Das Spiel mit dem <i>Oikos</i>	543
	Abbildungsverzeichnis	551
	Medienverzeichnis	555
	Literaturverzeichnis	557